

 XBOX 360®

XBOX  
LIVE®



MODE  
D'EMPLOI

Buka  
Entertainment  
publishing

TARGET  
GAMES

505  
GAMES



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

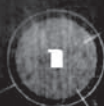
Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| L'UNIVERS DU JEU.....                              | 2  |
| L'INVASION.....                                    | 2  |
| LA BATAILLE DE MOSCOU.....                         | 3  |
| COMMANDES.....                                     | 4  |
| LE HÉROS.....                                      | 6  |
| DÉPLACEMENT.....                                   | 6  |
| ARMES ET COMBAT.....                               | 6  |
| INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT.....              | 7  |
| UTILISATION ET DÉVELOPPEMENT<br>DES MUTATIONS..... | 7  |
| ENNEMIS.....                                       | 11 |
| HUMAINS.....                                       | 11 |
| LA NUÉE.....                                       | 12 |
| TYPES D'EXTRATERRESTRES CONNUS.....                | 13 |
| MENUS.....   | 17 |
| MENU PRINCIPAL.....                                | 17 |
| MENU DE CHARGEMENT.....                            | 17 |
| OPTIONS.....                                       | 17 |
| MENU DE PAUSE.....                                 | 17 |
| CONNEXION À Xbox LIVE.....                         | 18 |
| CONNEXION.....                                     | 18 |
| CONTRÔLE PARENTAL.....                             | 18 |
| CRÉDITS.....                                       | 19 |
| NOTE.....  | 23 |
| GARANTIE ET SUPPORT TECHNIQUE.....                 | 25 |



# L'UNIVERS DU JEU

## L'INVASION

..On appelle ça une "guerre", mais ce n'est rien de plus qu'une tentative chaotique et futile des gouvernements mondiaux de repousser l'inévitable invasion. Un sursaut désespéré et suicidaire pour tenter de chasser les xénomorphes de notre planète..

..On sait que les îles britanniques ont été les premières touchées. L'attaque de la Nuée a été aussi rapide que brutale. Le 12 décembre 2008, à 10 heures du matin, Londres était entièrement détruite et on voyait déjà les premiers obélisques extraterrestres flotter au-dessus de ses ruines, émettant d'étranges rayons bleus depuis leur sommet.

..Les États-Unis n'ont pas répondu à l'appel à l'aide des Anglais, et pour cause : à 14:30 heure locale, les vaisseaux de la Nuée fondaient sur New York, Los Angeles, Chicago et Houston..

..La prochaine cible de la Nuée fut l'Europe, dont les habitants ne purent qu'observer, impuissants, la plus grande catastrophe que la Terre n'ait jamais connu. À 4 heures du matin, tous les satellites cessèrent d'émettre et le contact avec la navette Endeavour et la station spatiale Alpha fut perdu..

..La Russie a été attaquée à 15:45, une heure avant la République Populaire de Chine. Dans la précipitation, les Chinois lancèrent une bombe atomique sur l'ouest du pays, où l'un des énormes vaisseaux extraterrestres aurait atterri. Deux heures plus tard, Pékin et Hong Kong étaient complètement rasées. La côte est de la Chine n'était plus qu'un champ de ruines fumantes..

..Au matin du 17 décembre, le gouvernement russe fit sa dernière déclaration au peuple. Le discours du président dura environ une minute trente avant que les communications ne soient coupées à jamais..

..La date du 18 décembre marqua le jour de l'effondrement total des institutions sociales dans le monde. Les armées organisées n'existaient plus. Les gouvernements étaient tombés. Toute communication entre les villes et les pays étaient coupées. La civilisation humaine telle que nous la connaissions avait cessé d'exister en 6 jours..

..Jusqu'au milieu de l'année 2009, les envahisseurs conduisirent des opérations de représailles contre des groupes d'insurrection et parvinrent à éliminer la majorité des forces armées humaines restantes. Il semblerait en effet que quelques unités militaires parvenaient à leur causer des dégâts conséquents..

..Les deux années qui suivirent ne furent qu'un dur combat pour la survie de l'humanité. Les envahisseurs semblaient avoir abandonné les attaques à grande échelle, pour la simple et bonne raison qu'il n'y avait plus rien pour leur barrer la route. Dans le même temps, on commença à voir apparaître d'étranges créatures humanoïdes dont la nature et la fonction restaient un mystère. Elles étaient sans doute le fruit d'expériences conduites par les envahisseurs sur les humains, ou des prototypes génétiques des abominations qui s'adaptèrent bientôt à la vie sur Terre..

## LA BATAILLE DE MOSCOU

Ils ont d'abord littéralement balayé nos défenses en nous envoyant des géants, ces créatures titanesques lourdement protégées que même nos tanks ne pouvaient érafler.

Pour retenir leur avancée, on nous a ordonné de déclencher des frappes nucléaires tactiques. Résultat : la plus grande partie de la ville a été détruite et l'air a été empoisonné par les radiations, mais cela n'a pas arrêté les envahisseurs. Leurs cibles principales étaient les zones les plus peuplées, qui étaient rapidement bouclées derrière des "boucliers d'énergie", une sorte de champ électrique que seuls les extraterrestres pouvaient traverser. Nous appelons maintenant ces structures des Périmètres. Bientôt, des rayons de lumière commencèrent à apparaître au-dessus des plus hauts bâtiments au sein du Périmètre. Nul ne sait à quoi ils servent.

Les survivants durent se réfugier sous terre pour échapper aux radiations et aux extraterrestres. C'est là que nous avons pu créer nos premières bases et hôpitaux de campagne. Nous nous sommes tenus le plus loin possible de la surface depuis.

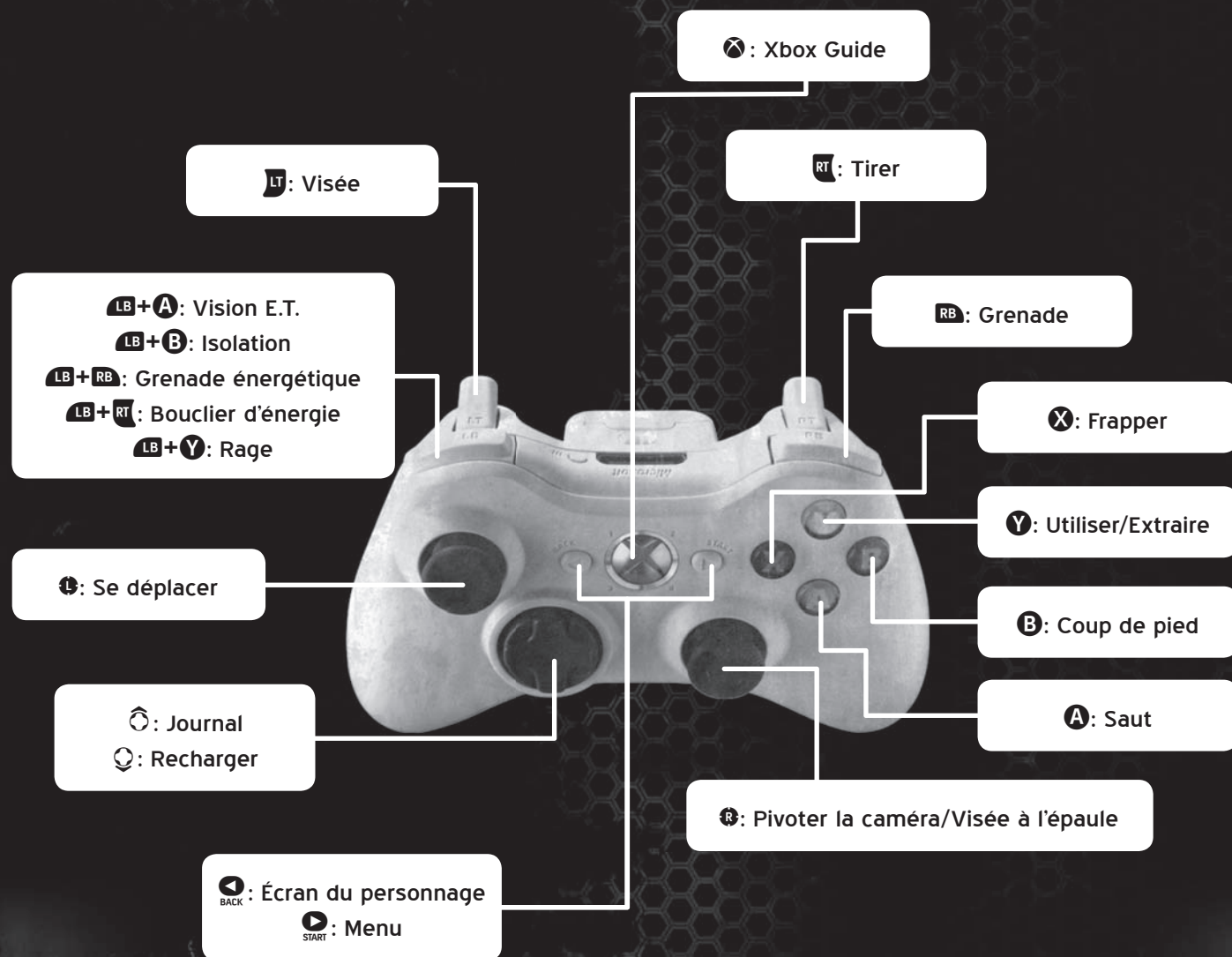
Nous avons maintenant établi une base opérationnelle majeure, que nous appelons tout simplement "la base" ou "le laboratoire". Nous y travaillons à la création d'un antidote permettant d'empêcher ou même d'inverser les changements de la personnalité humaine causés par les incubateurs.

*Extrait du « Rapport sur l'invasion xénomorphe »*

*Ltn. Grigoryev N.*

*Archives de Moscou, année 2012*

# COMMANDES



## LE HÉROS



### DÉPLACEMENT

Utiliser le stick analogique gauche pour vous déplacer.

Utiliser la touche A pour sauter et le stick analogique gauche pour déplacer la caméra.

Votre réserve actuelle de santé et d'énergie s'affiche dans le coin supérieur gauche.



### ARMES ET COMBAT

Il existe deux types d'armes : des armes de corps à corps et des armes à feu.

L'arme sélectionnée et le nombre de munitions disponibles s'affichent dans le coin inférieur gauche.

Pour lancer une attaque au corps à corps, appuyez sur la touche X.

Appuyez une seule fois pour lancer une attaque simple ou plusieurs fois pour faire un enchaînement. Il est conseillé de faire des enchaînements car chaque coup consécutif inflige plus de dégâts que le précédent.

En combat au corps à corps, utilisez le stick analogique gauche pour diriger vos attaques. Vous pouvez pivoter avec le stick analogique droit et ainsi frapper plusieurs adversaires avec une seule attaque. N'oubliez pas que vous pouvez frapper vos ennemis d'un coup de pied et les repousser en appuyant sur la touche Y. Pour le combat à distance, il vous faut une arme à feu.

Appuyez sur LB pour viser. Un réticule apparaît à l'écran pour vous aider à repérer et viser votre cible. S'il est de couleur blanche, il n'y a aucune cible hostile devant vous. S'il est rouge, c'est que vous visez un ennemi. S'il est vert, c'est que vous visez un allié ou une cible que vous ne pouvez pas blesser.

Appuyez brièvement sur la touche RT pour tirer un seul projectile ou maintenez-la pour tirer en rafales. Votre arme est alimentée par des munitions et doit être rechargée. Pour ce faire, appuyez sur bas sur le bouton multidirectionnel. Toutes les armes ont un tir secondaire activé par la touche LT. En plus des armes de corps à corps et des armes à feu, vous pouvez utiliser des grenades. Pour lancer une grenade, appuyez sur RB.

Votre personnage lance toujours les grenades devant lui et avec une force prédéfinie. Utilisez le stick analogique gauche pour modifier l'angle du lancer.



### INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT

Bien que Moscou ait été complètement rasée par les extraterrestres, certains mécanismes et appareils sont encore opérationnels.

De plus, les envahisseurs ont commencé à implémenter leurs propres infrastructures, notamment en recouvrant l'architecture humaine d'une biomasse particulière.

Vous pouvez interagir avec certains équipements extraterrestres.

À proximité de l'un de ces objets, une notification et une courte description de l'action possible apparaissent. Pour effectuer l'action correspondante, appuyez sur Y. Certains objets nécessitent une pression brève alors que d'autres nécessitent de maintenir le bouton enfoncé un certain temps. Ceci est précisé dans la notification au cours du jeu.



### UTILISATION ET DÉVELOPPEMENT DES MUTATIONS

Vous possédez la capacité unique d'absorber le code génétique des ennemis vaincus et d'adopter leurs caractéristiques propres. Lors de ce processus, le corps de l'extraterrestre est détruit et vous recevez plusieurs gènes nouveaux et un surplus d'énergie.

Quand vous recevez une nouvelle mutation, une brève notification s'affiche. Vous pouvez alors ouvrir l'écran du personnage (touche BACK) pour découvrir la nouvelle capacité.

Mais le plus important est que vous pouvez développer vos capacités. Sélectionnez l'icône d'une capacité pour afficher l'écran de gestion des mutations. Chaque mutation dispose de son propre champ. Pour développer ces champs, il vous faut des gènes architectes récupérés sur le corps de vos ennemis. Votre réserve de gènes architectes est affichée sur la droite de l'écran.

Pour développer et améliorer vos capacités vous devez connecter des gènes clés sur le champ en créant des chaînes génétiques.

Plus le nombre de gènes connectés sur une chaîne est élevé, plus la mutation est efficace.

Attention ! Une chaîne est active uniquement si elle contient deux gènes clés de couleur différente !



## SYMBIOSE

Vous permet d'absorber la santé et l'énergie du corps de vos ennemis, ainsi que d'interagir avec les appareils extraterrestres.

DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente la quantité de santé extraite du corps des extraterrestres et de la biomasse.

Les gènes « verts » Augmente la quantité d'énergie extraite du corps des extraterrestres et de la biomasse.

TUTORIAL

Vous pouvez maintenant utiliser les extraterrestres et la biomasse : absorbez la santé et l'énergie du corps de vos ennemis et récupérez de nouveaux gènes issus de différentes biomasses extraterrestres.



## ÉVOLUTION

Développe votre corps en augmentant votre total de santé et d'énergie.

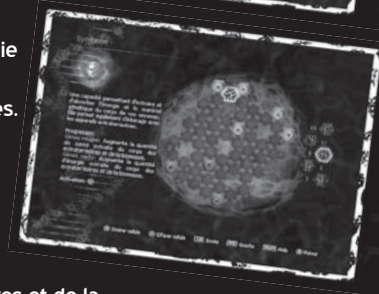
DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente votre total de santé.

Les gènes « verts » Augmente votre total d'énergie.

TUTORIAL

Vous pouvez maintenant développer votre corps en augmentant votre total de santé et d'énergie.



## RAGE

Vous permet d'entrer dans un état de Rage" pour une courte période, ce qui améliore vos réflexes et les dégâts que vous causez. Vous récupérez de la santé à chaque attaque réussie.

DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Vous permet de récupérer davantage de santé.

Les gènes « verts » Diminue votre consommation d'énergie.

TUTORIAL

Vous permet d'entrer dans un état de Rage pour une courte période, ce qui améliore vos réflexes et les dégâts que vous causez. Vous récupérez de la santé à chaque attaque réussie.



## VISION E.T.

Vous permet d'améliorer votre vue. Vous pouvez voir dans le noir et distinguer les ennemis invisibles comme les symboles extraterrestres sur les murs.

DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente le nombre de choses que vous pouvez voir.

Les gènes « verts » Diminue votre consommation d'énergie.

TUTORIAL

Vous avez maintenant la capacité d'améliorer votre vue : vous pouvez voir dans le noir et distinguer les ennemis invisibles comme les symboles extraterrestres laissés sur les murs.



## BOUCLIER D'ÉNERGIE

Donne le "Bouclier d'énergie" : renvoie une attaque et protège des zones toxiques.

DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente la taille du bouclier et la quantité de dégâts renvoyés.

Les gènes « verts » Réduit votre consommation d'énergie et les dégâts subis.

TUTORIAL

Vous disposez maintenant du "Bouclier d'énergie", qui peut renvoyer une partie des attaques sur l'ennemi et vous permet également de traverser les zones toxiques sain et sauf.



## DÉCONNECTER DE LA NUÉE

Vous donne le pouvoir d'isoler l'extraterrestre visé de la Nuée. Les créatures isolées attaquent tous vos ennemis et s'autodétruisent au bout d'un certain temps.

### DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente le délai précédant l'autodestruction.

Les gènes « verts » Diminue votre consommation d'énergie.

### TUTORIAL

Vous pouvez isoler l'extraterrestre visé de la Nuée. Les créatures isolées vous prennent pour leur maître et attaquent tous vos ennemis.

Après un certain temps, le système de sécurité de la Nuée provoque leur autodestruction.



## TRANSFORMATION

Améliore vos capacités de combat. Vous devenez la machine de guerre ultime, un guerrier rivalisant avec l'élite des forces de la Nuée.

### DÉVELOPPEMENT DE LA CAPACITÉ :

Les gènes « rouges » Augmente les dégâts au corps à corps.

Les gènes « verts » Augmente l'énergie maximale de l'arme et sa vitesse de régénération.

### TUTORIAL

Vous pouvez maintenant libérer tout le potentiel de votre corps en mutation en infligeant plus de dégâts et en augmentant l'énergie de vos armes.

## ENNEMIS



### HUMAINS

*Dans le chaos total qui suivit l'invasion, les plupart des forces armées du monde se retrouvèrent sous le commandement d'officiers peu expérimentés. Ils lancèrent leurs soldats dans de nombreux affrontements avec les extraterrestres, mais ce n'était que le début. On réalisa rapidement que les opérations*

*militaires classiques étaient inefficaces contre les envahisseurs et leur technologie bio-organique, et l'armée adopta une tactique de diversion et de furtivité. Malgré le fait que les extraterrestres régnaient maintenant sur toute la planète, les forces armées ont fait montre d'une organisation, d'une abnégation et d'une maîtrise incroyables : elles ont survécu et ont réussi à harceler la Nuée tout en récoltant des informations capitales sur l'ennemi. Nous avons maintenant adopté la tactique simple de l'attaque furtive : on frappe et on se replie immédiatement. Les cruels échecs des dernières années nous ont dissuadés d'affronter directement le gros des troupes ennemies pour nous consacrer plutôt à des attaques longuement planifiées sur les points faibles de leur infrastructure. Nous avons connu de nombreux succès. Plusieurs opérations de diversion sont lancées avant l'attaque principale, notamment via de petits raids sur des points éloignés et une profusion de communications radio pour les mettre sur de mauvaises pistes. Les attaques-surprise sur les Périmètres et les opérations de reconnaissance offensive poussent l'ennemi à contre-attaquer, ce qui le rend vulnérable et nous permet de récolter d'importantes informations sur son comportement, sa structure sociale et ses tactiques de combat. Important : ce sont ces raids qui nous ont permis de découvrir et d'étudier ce qu'on appelle les incubateurs, ces structures où les extraterrestres gardent les humains captifs. Nous pensons qu'ils engendrent les Infiltrateurs, des mutants spécialisés qui infiltrent nos avant-postes et préparent le terrain pour une attaque future. Sur ordre de la base, découvrir l'emplacement des incubateurs et éliminer toutes les créatures suspectes est maintenant une priorité maximum pour toutes les unités. Bien que les opérations armées soient primordiales, rien n'aurait été possible sans l'utilisation des mines. Nous avons constaté qu'en plaçant soigneusement pièges, mines antipersonnel et mines antichar,*

*nous pouvions entraver sensiblement toute activité ennemie dans une zone donnée. La grande efficacité des explosions directionnelles et l'incapacité des extraterrestres à détecter les rayons laser nous ont permis de protéger efficacement nos avant-postes.*

*Il est recommandé de se déplacer par les voies souterraines et les égouts. Des affrontements soutenus et prolongés sont déconseillés et ne sont autorisés que lorsqu'ils permettent à une autre unité de remplir une mission spécifique. Après de telles confrontations, il est fortement conseillé de faire profil bas dans les sous-sols et de miner votre ligne de retraite.*

*Capitaine Sergueyev S.V.*

*Manuel du soldat*

*Moscou-0, 12 décembre, année 5.*



## LA NUÉE

Les principales recherches ont été conduites dans les dernières étapes de la guerre, lors des opérations "A.D" et "Red book". Le but de ces projets était de récolter et d'analyser des données sur les extraterrestres capturés et d'étudier leur structure physique. Les scientifiques survivants se sont vus fournir les meilleurs équipements dans des laboratoires dédiés à cette tâche. Ces études nous ont fourni des informations capitales sur les caractéristiques biophysiques et anatomiques des xénomorphes. En pratique, la Nuée est le fruit de l'amalgame de différentes espèces biologiques et non-biologiques absorbées au gré d'allées et venues à travers l'univers. Extrayant les qualités utiles des organismes rencontrés et rejetant les autres, la Nuée a amassé une immense banque de formes de vie différentes. Elle l'utilise pour créer de nouveaux organismes qui possèdent des capacités spéciales pouvant répondre à des besoins spécifiques. Bien que la Nuée n'utilise pas de technologie à proprement parler, certains des organismes qu'elle crée disposent de divers mécanismes implantés dans leur corps. En général, chaque créature a une mission bien définie et, une fois celle-ci remplie, elle est absorbée et réassimilée dans une masse universelle, permettant la création de nouvelles entités.

## TYPES D'EXTRATERRESTRES CONNUS



### PARASITE

Une petite créature au corps allongé portée par plusieurs pattes, entre le serpent et le

scolopendre. Son corps est lisse et dépourvu de piques ou d'appendices. Elle possède une bouche bardée de plusieurs rangées de dents.

Rôle dans la Nuée : détruit les communications internes entre les cellules des organismes vivants, menant souvent à la paralysie complète.

### DÉTECTEUR

Une petite créature au corps rond et robuste porté par plusieurs pattes fines, proche de l'araignée. Ses taches rouge vif brillent dans le noir.

Rôle dans la Nuée : surveillance et détection. Elle est l'un des organismes mineurs produits en masse par la Nuée. Elle traque sa cible et tente de s'approcher avant d'attaquer. Si elle y parvient, elle explose en répandant un nuage de mucus acide qui attire les autres créatures de la Nuée.



### EXPLORATEUR

Une créature humanoïde de taille moyenne qui se déplace relativement lentement. En lieu et place de sa tête, elle possède un organe qui lui permet de scanner et analyser son entourage. Quand elle est attaquée, elle tente de s'échapper mais peut utiliser son scanner pour désorienter momentanément ses ennemis.

Rôle dans la Nuée : cet ouvrier auxiliaire a pour fonction d'explorer une zone et de ramener objets et organismes capturés à la base.

## PERSÉCUTEUR

Une créature massive à la mine patibulaire. Elle arbore de larges mâchoires et des dents surdéveloppées, ainsi que des jambes puissantes pourvues de griffes acérées. Son corps est couvert de tendons et de piques et certaines zones sont protégées par des carapaces solides. Rapide et agile, elle est capable de sauts surprenants.

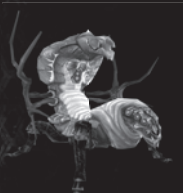
Rôle dans la Nuée : un combattant polyvalent et une force d'attaque de base. Avant l'arrivée des Infiltrateurs, c'étaient les Persécuteurs qui recherchaient les bases et avant-postes humains.



## CANONNIER

Une créature insectoïde agile et rapide. Son corps intègre une arme organique à plasma dont les munitions sont générées par son propre métabolisme. Elle peut s'entourer d'un bouclier d'énergie protecteur qui renvoie les tirs. Le combat au corps à corps est son point faible.

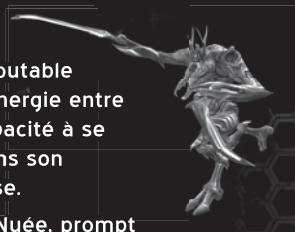
On voit parfois des larves de canonnier (petites créatures au développement incomplet) sortir des formations accrochées aux murs.



## SPARG

Une grande créature agile et très puissante. Elle possède une arme naturelle la rendant redoutable au corps à corps. Elle peut créer des boules d'énergie entre ses mains et les lancer sur ses ennemis. Sa capacité à se rendre pratiquement invisible en se fondant dans son environnement la rend extrêmement dangereuse.

Rôle dans la Nuée : un "soldat" classique de la Nuée, prompt à s'adapter à toutes les conditions de combat et pouvant se battre efficacement contre tout type d'adversaire.



## NAVETTE

Une créature volante rapide, conçue pour transporter les unités de combat de la Nuée. Elles sont très bien protégées mais ne disposent d'aucune arme.



## TERMINATOR

Un grand monstre humanoïde portant des armes lourdes. Son corps couvert d'une armure massive peut encaisser des dégâts impressionnants. Un seul d'entre eux représente une menace redoutable. Sa résistance peu commune lui permet de rester opérationnel même après avoir reçu des douzaines de balles ou subi directement une explosion.

Rôle dans la Nuée : les Terminators ont été créés spécialement dans le but d'éliminer les petites unités humaines et mener des opérations de nettoyage. Ils ressemblent beaucoup aux humains (jusque dans les armes qu'ils portent) pour renforcer leur impact psychologique sur ces derniers.



## ANNIHILATEUR

On en croise rarement, ce qui est une bonne chose. Ces monstres sont recouverts d'une carapace à l'épreuve de tout projectile. Ils sont armés d'un canon à plasma géant dont les munitions sont générées par leur propre corps.

Rôle dans la Nuée : c'est une sorte de véhicule lourd dont les explosions de plasma peuvent venir à bout de n'importe quelle protection. Nous ne lui avons pas encore trouvé le moindre point faible à ce jour.



## CHIRURGIEN

On n'a vu aucune de ces créatures lors de l'invasion, et c'est lors des premières opérations dans les Tertres que nous avons vu leurs corps pour la première fois. Ils sont extrêmement dangereux dans le combat à



distance, notamment à cause de leur capacité à paralyser leur cible. Ils sont très faibles au combat au corps à corps et essaient de l'éviter par tous les moyens. Rôle dans la Nuée : une créature évoluée disposant d'une intelligence surdéveloppée. Ils font office de Gardiens dans leurs Tertres respectifs. Ils sont capables d'extraire le matériel génétique des organismes vivants, procédé qui s'avère mortel. Ils utilisent des Parasites pour paralyser leur cible.



## COLOSSE

Nous pensons que cette créature est l'un des géants créés par la Nuée au début de la guerre. Elle est sans doute issue du matériel génétique de créatures géantes rencontrées sur d'autres planètes. Rôle dans la Nuée : affronter les forces armées de grande importance. Il est pratiquement impossible de venir à bout de cette créature dans une confrontation directe.

Extrait des notes du colonel Alexander Svetlov : Notre première rencontre avec le Colosse a été catastrophique pour notre division de blindés. Nous roulions sur une autoroute entre Moscou et Smolensk quand la tête de cette abomination est apparue au-dessus des arbres. La taille de cette chose est à vous couper le souffle. Nos tanks n'arrivant même pas à érafler son armure, nous nous sommes repliés. Pour couvrir notre retraite, j'ai fait appel à tous les véhicules de la zone. Ils ont lancé pas moins de 16 missiles sur la bête depuis une distance de 3 kilomètres et, même s'ils ont tous touché leur cible, elle n'a même pas sourcillé. Peu de temps après, nous avons vu un rayon bleu traverser les véhicules, qui se sont arrêtés net. Certains ont vu leurs réserves de munitions exploser. Certains de mes gars sur place ont dit qu'ils avaient brûlé pendant des heures en laissant échapper des nuages de fumée acide.

Le véhicule dans lequel je me trouvais a également attaqué la créature, lui arrachant une plaque de chitine et un peu de chair noire avec. Le monstre avait l'air de n'avoir absolument rien senti et continuait à avancer vers nous comme si de rien n'était. Nous avons été sauvés par une petite forêt où nous avons pu cacher nos T90 et attendre que la bête passe son chemin. Deux heures plus tard, en arrivant à Smolensk, il n'y avait plus rien à défendre : le Colosse avait rasé la ville.

## MENUS

### MENU PRINCIPAL

C'est le menu qui apparaît au démarrage du jeu.



### MENU DE CHARGEMENT

Ce menu vous permet de gérer vos sauvegardes. Vous pouvez y accéder via le menu principal ou le menu de pause.



### OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les options de jeu à votre convenance.



### MENU DE PAUSE

Appuyez sur START au cours du jeu pour afficher ce menu. Il vous permet de quitter le jeu ou d'accéder au menu des options et de sauvegarde et au menu principal.



## CONEXIÓN CON XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

## CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## CRÉDITS

### TARGEM GAMES

#### PRODUCER

Stanislav Skorb

#### PROJECT MANAGER

Nikolay Seleznyov

Evgeny Khrunov

Alexey Tchestnych

Dmitry Baltin

#### DESIGN

Nikolay Seleznyov

Alexey Tchestnych

Sergey "JSinx" Udurminsky

Andrey "Mikhalych" Katorgin

Denis Galanin

Constantine Chernov

Ilya Sadchikov

#### PROGRAMMING

Alexey Skryabin

Vasily Deynega

Elena Evdokimova

Ivan "Vandeer" Bizyaev

Igor Degtjarov

Sergey "Ice Cat" Kluchkovsky

Sergey Shelomentzev

#### GRAPHICS

Ivan Snigirev

Alexander Margushin

Alexander Menshikov

Alexander Beliaev

Alexey Senchenya

Anton Khudiakov

Gregory Ivanov

Egor Ustuzhanin

Ivan Butorin

Igor Kamennoy

Konstantin Koremin

Maxim Kovalenko

Mikhail "Rai" Matvienko

Nikolay "dude" Chernikov

Olga "kot" Kotukh

Roman Latynov

Rustam Turey

Sergey Mitryaev

Stas Cherva

#### SOUND AND MUSIC

Andrey Samoiloff

Anton Popov

#### TESTING

Andrey Antonov

Yaroslav "iddqd" Chulkstan

#### SPECIAL THANKS

Marina Nikonova

Alexey Andruschenko

Alexander "Sherman" Proskuriakov

Boris Smirnov

Evgenia Zhiganova

Olga Prokhorova

Petr "pl't" Kukushkin

Svetlana Chestnykh

Elizabeth Sergeeva

Tatiana Zhuro

#### OUTSOURCERS

Arise Games ([Wargaming.net](http://Wargaming.net))

CatsWhoPlay

DTF

Mocap.ru

## BUKA ENTERTAINMENT

### PRODUCER

Alexey 'Stalker' Peshekhonov

### PRODUCT MANAGER

Stanislav Pleshev

### TECHNICAL EXPERT

Kirill Bestemianov

### DESIGNING ARTISTS

Sanan Ushanov

Daniella Klimashevskaya

Artem Sukhanov

Evgenia Potemkina

### PR AND ADVERTISING MANAGER

George Dobrodeev

### PR MANAGERS

Anastasia Potemkina

Alevtina Vinogradova

### PR AND ADVERTISING

### ASSISTANT MANAGER

Elena Barsukova

### MARKETING SPECIALIST

Ludmila Osipova

### COMMUNITY MANAGER

Sergey Vladinets

Vladislav Zhuravlev

### INTERNATIONAL SALES MANAGERS

Daria Donets

Yaroslav Sevostyanuk

### HEAD OF PRODUCT DEPARTMENT

Maxim Lelkov

### TRAFFIC MANAGER

Anna Kutseva

### SOUND EXPERT

Yuri Lenin

### EXECUTIVE PRODUCER

Alexander Pak

### SENIOR TESTER

Mikhail 'FatalI' Sineokiy

### BUKA ENTERTAINMENT TESTERS

Anton 'Aries' Kirsh

Ivan 'Qa' Rainov

Dmitry 'Solovey' Anufriev

Kirill 'Nightcrawler' Leiko

Alexander 'Russian\_Bear' Konyakhin

Andrey 'S.J. Forrest' Lesnyakov Nikita

'Graf Seth' Portyanko

Alexander 'Krutoy\_men' Sedykh

### BUKA ENTERTAINMENT

### EXTERNAL TESTERS

Petr 'Piton' BelyaevDmitry

'DragonVD' Volkov

Maksim 'Meller' Vekhtev

Andrey 'xabbal' Rostanin

Sergey 'pushok' Kozhevnikov

Egor 'gex' Gusev

Maksim 'Barhan' Mandrik

Evgeny 'ink' Petrov

Pavel 'phlex' Vekshegonov

### MARKETING DEPARTMENT

Elena Antonova

Andey Antonov

Maksim Alexeev

Natalia Ankundinova

Vadim Loshilov

Sergey Nagorny

Nina Starichenkova

Alexander Petrinsky

Olga Polkovnikova

Maksim Alexeev

Igor Kolchin

Sergey Kapustin

Andrey Pashkovsky

Elena Domnikova

Evgeny Samsonov

Valery Tikhvinsky

Sergey Fedosov

Andrey Silkov

Pavel Klovov

Alexey Kapuza

Vyacheslav Grigoriev

### SALES MARKETING

Aleksander Kochetkov

Tatiana Mitrofanova

Artem Mitrenkov

Andrey Kravchinsky

Elena Boriskina

Anton Danilov

Law department

Georgy Vitaliev

Evsey Evseev

Natalia Lebedeva

### TECHNICAL SUPPORT

Evgeny Dmitriev

Sergey Sherban

Kirill Stolarov

Aleksandr Murashov

Roman Mudritsky

Ekaterina Borsheva

### MANAGING DIRECTOR

Alexander Mikhailov

### FINANCE DIRECTOR

Igor Sukhov

### HEAD OF MARKETING DEPARTMENT

Tatiana Ustinova

### HEAD OF DEVELOPMENT DEPARTMENT

Ivan Bunakov

### SPECIAL THANKS TO

Ivan Bunakov

Sergey Bobkov

Carlos Mateos

Dmitry Penzin

Ilya Mamontov

Yuri Maslikov

Evgeny Popov

Maksim Nikolaev

Vasily Molkov

Svetlana Ladoshkina

Vladimir Minyaev

Igor Ustinov

Daniella Klimashevskaa

Evgenia Gavrilova

Victor Epishin

Valery Voronin

## **505 GAMES S.R.L.**

### **PRODUCER**

Chiara Pasquini

### **PROJECT MANAGER**

Alberto Torgano

### **ASSOCIATE PRODUCER**

Davide Racah

### **ASSISTANT PROJECT MANAGER**

Pierluigi Bellini

### **SENIOR GLOBAL BRAND MANAGER**

Alex Price

### **GLOBAL BRAND MANAGER**

Victoria Martin

### **HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT**

Andrew Wensley

### **PRODUCTION MANAGER**

Stefano Stalla

### **HEAD OF GLOBAL BRAND**

Tim Woodley

### **MANAGING DIRECTOR**

Ian Howe

### **PUBLISHING MANAGER**

Silvana Greenfield

### **OPERATIONS CO-ORDINATOR**

Sharon Malcolm

### **SALES DIRECTOR**

Ralph Pitt-Stanley

### **EUROPEAN MARKETING MANAGER**

Alison Mitchell

### **CREATIVE MANAGER**

Mark Stevens

### **STUDIO CO-ORDINATOR**

Charlotte Hall

### **GRAPHIC DESIGNER MANAGER**

Lara Spinazzola

### **DESIGNER**

Andrea Quinteri

Rebecca Meyer

## **505 GAMES (US), INC**

### **PRESIDENT**

Adam Kline

### **VP, MARKETING**

Jeremy Barnett

### **DIRECTOR OF SALES**

Gary Kinnsch

### **VP, PRODUCTION**

Raphael Hernandez

### **ASSOCIATE PRODUCER**

David Welch

### **ASSOCIATE PRODUCER**

Jared Sain

### **VP, FINANCE**

Susan Evans

### **DIRECTOR OF OPERATIONS**

Nic Ashford

### **MARKETING**

Howard Liebeskind